

UNE PUBLICATION EAGLEMOSS - TOUS LES 15 JOURS

MARVEL

SUPER HEROES

LA COLLECTION OFFICIELLE

98

FIGURINES À LA MAIN
EN PLOMB
NUMÉROTÉES

GLADIATOR

GLADIATOR

Le plus puissant guerrier de l'Empire shi'ar, Kallark – ou Gladiator, ainsi que l'appellent les audacieux qui osent l'affronter –, est le fier leader de la Garde Impériale, groupe d'élite extraterrestre aux ordres de la Majestrix. Parfaitement loyal à l'occupant du trône de Shi'ar, Gladiator possède un ego surdimensionné. Peu importe la difficulté, le praetor à peau violette et crête iroquoise est prêt à relever tous les défis...

SOMMAIRE

3 LA VIE ET L'HISTOIRE

La carrière du plus grand égoïste de l'univers Marvel!

10 MOMENTS FORTS

Gladiator bat les Quatre Fantastiques – en guise de hors-d'œuvre!

12 SUPER SECRETS

Le mystère des incroyables pouvoirs de Gladiator...

14 BONS ET MÉCHANTS

Les amis et les ennemis de Gladiator dans toute la galaxie!

17 EN COULISSE

Le génie de Dave Cockrum, le créateur de Gladiator.

Rédacteur en chef: Richard Jackson Graphistes: Dan Rhaebel & Colin Williams Secrétaire de rédaction: Sven Wilson Correcteur: Anne Betti Consultant: Nick Abadzis Illustration de couverture: Joe Madureira

© European Publications Ltd (2009)
© 2009 Marvel Characters Inc.
All Rights Reserved. Super Heroes is a co-owned registered trademark.
European International Ltd
1st Floor, Boulevard House
Kensington Village - London W24 9FS
Directeur de la publication: Mark Stanley

Marketing: Édition: Cofis SAS
18-22, rue des Poissonniers
92200 Neuilly-sur-Seine
Direction: Olivier Barressi
Marketing: Eve Boulan-Perrivier
Fabrication: Guillaume Deserre
Édition: Anna François
Traduction: Michel Beaunois
Adaptation: Sylvie Bellu
Photogravure: Edition
Imprimé en CE
Dépôt légal à parution

ABONNEMENT
Database Factory
30, bd National
92258 La Garenne-Colombes Cedex
Tél.: 01 73 73 72 92 (un d'un appel national)

Pour en savoir plus sur votre collection, vous abonner, payer vos factures d'abonnement, contactez le service clients: www.marvel-figures.fr

DISTRIBUTION EN ROSIQUE
Service des ventes France:
PROMOVENTE
(réservé aux dépositaires de presse)

Pour la Belgique:
IMP 1, rue de la Petite-Rue
1070 Bruxelles

Pour la Suisse:
Nulle 38-42, avenue Vernet, CH 1227
Cologny - GE. Tél.: (022) 308 04 44

Ce fascicule est accompagné d'éléments à collectionner. Dans le prix de vente sont compris, d'une part, le prix du fascicule et, d'autre part, le prix des éléments à collectionner.

Figurines pour collectionneurs. Ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.





HISTOIRE D'UN... PRACTOR IMPÉRIAL



Le nom de « Gladiator » évoque évidemment des images de combattants portant trident et filet ou affrontant des lions. Cependant, cet alien ne lutte pas pour le plaisir du public, mais pour la gloire et la grandeur de l'Empire sh'ar. Matt Walker nous dit tout...

Art. : Ed. Basso/Curtis Mesa

Pour comprendre ce qui fait la spécificité de Gladiator (nom réel : Kallark), il suffit de savoir qu'il est le champion des Sh'ars (cette race emplumée de volatiles extraterrestres et impérialistes, qui domine une bonne partie du cosmos).

On en sait peu sur sa jeunesse, sinon qu'il a été entraîné au combat par Deathbird, la sœur de l'empereur (le Majestor), et qu'il s'est rapidement élevé au rang de praetor (dingant) de la Garde Impériale. Depuis, il est dévoué corps et âme à

l'Empire, obéissant aveuglément au trône, quels que soient les ordres. L'étendue de ses pouvoirs dépend directement de sa confiance en lui-même, et comme il déborde d'assurance, elle est maximale. Notons toutefois ce paradoxe : Kallark, malgré sa loyauté envers l'Empire n'est pas un Sh'ar, mais un Strontien !

DANS L'ARÈNE !

La toute première escarmouche avec des Terriens intervient lorsque D'Ken, alors Majestor, tente d'utiliser le Cristal de M'Kraan, très volatils, pour devenir omniscent. Ce tyran ne se préoccupe pas des éventuels effets secondaires, et sa sœur Lilandra (une gentille) tente de l'arrêter. Celle-ci, sur le point d'être vaincue par D'Ken, envoie un SOS psychique qui est capté par le professeur Xavier. Un groupe de X-Men est alors dépêché. C'est là

FAITS ET GESTES

Vritable nom : Kallark
Profession : Gardien de la paix
Identité : Secrète
Statut légal : Citoyen de l'Empire sh'ar
Lieu de naissance : Planète non révélée de la Galaxie sh'ar
Proche connu : Xenith (cousine)
Allégeance : la Garde Impériale sh'ar
Première apparition : X-Men (vol. 1) n° 107
Taille : 1,95 m **Poids :** 270 kg
Yeux : Bleus **Cheveux :** Bleus foncés
Pouvoirs/capacités : Gladiator est un extraterrestre possédant nombre de pouvoirs surhumains, à commencer par une force extraordinaire. Il est capable de soulever 100 tonnes ! En outre, il est virtuellement invulnérable, se déplace à des vitesses dépassant celle de la lumière, lance des rayons thermiques par ses yeux, crée des vents dévastateurs par son souffle et voit à un niveau microscopique. De nature partiellement psionique, le niveau de ses capacités est lié à son assurance.

ECHELLE DES POUVOIRS	1	2	3	4	5	6	7
INTELLIGENCE							
FORCE							
VITESSE							
RÉSISTANCE							
PROJECTION D'ÉNERGIE							
APTITUDE AU COMBAT							



Quand l'Empire frappe ! Les X-Men affrontent Gladiator et sa Garde Impériale pour la première fois.



Octobre 1977
X-Men
 (vol. 1) n° 107
 Gladiator fait sa toute première apparition !
 Art. : Dave Cockrum



Septembre 1980
X-Men
 (vol. 1) n° 127
 Contre les X-Men au procès de Phoenix !
 Art. : John Byrne



Mai 1982
Uncanny X-Men
 n° 157
 Il est pris dans un projet pour tuer la Majestrix !
 Art. : Dave Cockrum



Décembre 1982
Fantastic Four
 n° 249
 Les prenant pour des Skrulls, il attaque les FF !
 Art. : John Byrne



QUAND JE PENSE QUE J'AI PROTÉGÉ QUELQU'UN COMME VOUS!

GLADIATOR, JE CHERCHE À SAUVER L'EMPIRE!

D'EN VA LE DÉTRUIRE!

CONVIENT LE SAVEZ-VOUS!

JE NE LE SAIS PAS... JE LE CRAINS! ÉTANT DONNÉ LE PEU QUE JE SAIS DE CEUX QUI ONT CRÉÉ CETTE "FORCE" QUI RECHERCHE... ET LE NOM QUE L'ON A DONNÉ!

"LA FIN DE TOUT CE QUI EST"

VOUS PERDREZ VOTRE TEMPS, PRONCEZ-GLADIATOR NE VOUS CROIT PAS!

HEUREUSEMENT QUE LES AUTRES NE SONT PAS AUSSEI BORNÉS

SHAK!

QUI... ?!

Loyauté aveugle! Gladiator est si fidèle au trône qu'il défie même la princesse qu'il a juré de protéger!

UN GLADIATOR DÉVASTATEUR!

Peu après, D'Ken, rendu fou par le Cristal de M'Kraan, sombre dans le coma. Lillandra peut donc revenir et récupérer le trône. Malgré cette nouvelle impérialité, la Garde Impériale entre à nouveau en bisbille avec les X-Men. En effet, l'entité cosmique connue sous le nom de « Force Phénix », qui se trouve à l'intérieur de Jean Grey (c'est ce que l'on dit !), devient incontrôlable et détruit un

vaisseau shi'ar. Lillandra est obligée de faire quelque chose. Les X-Men sont appelés par un shi'ar, Dreadnought, et Gladiator fait partie des gardes que Lillandra envoie contre la belle équipe : c'est évidemment le destin de Jean Grey qui se décide. Il se trouve que les gardes ont le dessus - Colossus reçoit même une grosse correction de la part de Gladiator. Cependant, Jean Grey, en se sacrifiant pour sauver l'univers, met fin aux hostilités.



POUR VOIR D'UNE COLDRUS...

UNNNHHH!

... C'EST COMME POUR TOUS LES AUTRES MEMBRES DE LA GARDE IMPÉRIALE...
... IL FAUT D'ABORD PASSER PAR MOI!

Combat de titans. Colossus lui-même tête à tête avec l'ombre de Gladiator!

Hélas, à ce moment-là, personne ne sait qu'il ne s'agit pas de la Jean Grey réelle, mais d'un double créé par la Force Phénix.

DES SKRULLS SANS SCrupULES!

En poursuivant quelques Skrulls coraces, Gladiator aboutit sur la Terre et prend les Quatre Fantastiques pour ceux qu'il pourchasse! L'extraterrestre met rapidement à mal la première famille de Marvel, au moins jusqu'à l'arrivée des X-Men. Spider-Man et Captain America surviennent alors et s'engagent également. La mêlée est donc générale et des plus confuse.

Mais Cyclope prend une lance en pleine poitrine - et son corps se change brusquement en celui d'un Skrull! Les faux X-Men sont alors démasqués et Gladiator et les héros, alliés, les corrigent aisément. Avec ses prisonniers (inconscients) sous le bras, Gladiator réintègre ses pénates shi'ars. À son retour, il trouve la situation changée puisque Deathbird a piqué le trône à



Janvier 1982
Fantastic Four
n° 250
Battu par Reed, il trouve les vrais Skrulls.
Art. : John Byrne



Avril 1990
Fantastic Four
n° 339
Il aide Thor à retrouver son chemin (temporairement).
Art. : Walt Simonson



Avril 1990
Marvel Comics Presents
n° 49
Il combat un monstre généré par son esprit!
Art. : Erik Larson



Avril 1991
Uncanny X-Men
n° 275
Envoyé par Deathbird, il affronte les X-Men.
Art. : Jim Lee



sa petite sœur ! Après avoir aidé à surveiller le procès de Reed Richards (pour avoir sauvé la vie du Surfeur d'Argent), Gladiator passe sous le contrôle des Skrulls ! En effet, les X-Men et les Frères des Étoiles ont aidé Lilandra à reconquérir son trône et à mettre Deathbird sous les verrous, mais il se trouve que le professeur X était en fait un Waskrull, utilisant ses pouvoirs pour contrôler l'esprit de Gladiator. Ce dernier, sous influence, est contraint de couper les ailes de Deathbird ; il est ensuite envoyé contre Gambit... qui lui inflige une bonne dégelée; ce qui met fin à cette malheureuse affaire.

Crise de Skrull.
Le professeur X
affronte Gladiator !

ILS SERONT
DÉTRUITS !



Un garde trop zélé ! Gladiator, sous influence, coupe les ailes de Deathbird.

LES KREES CRAQUENT !

Gladiator se retrouve encore sur la sellette lors de la guerre des Shi'ars contre les Krees. Comme la Terre risque d'être embarquée dans le conflit, les Vengeurs envoient deux équipes pour tenter de rétablir la paix. Dès leur arrivée dans l'espace shi'ar, celles-ci tombent sur Gladiator, Thor, toujours diplomate, l'estourbit et le fait passer dans un portail qu'il ferme derrière lui ! Gladiator se retrouve ainsi flottant dans l'immensité cosmique. La Garde Impériale, informée de la chose, estime qu'il va falloir du temps pour le retrouver.

Heureusement, Gladiator n'a pas le loisir de s'ennuyer car, en compagnie d'autres gaillards (comme Beta Ray Bill et le Surfeur d'Argent), il est capturé par un scélérat cosmique, Tyrant, qui veut faire d'eux des batteries vivantes. Toutefois, parmi les autres captifs, il y a le Valet de Cœur, lequel, sachant qu'il ne peut pas battre Tyrant, lâche une décharge d'énergie qui libère tous les autres.

Lorsque les héros terrestres disparaissent en combattant Onslaught, Lilandra envoie huit gardes impériaux pour protéger notre belle planète. Bien que comptant rester incognito, ces derniers sont vite pris dans



Mars 1992

Thor
n° 445

Contre Thor, lors de la guerre Krees/Skrulls !
Art. : Pat Oliffe



Juillet 1993

Silver Surfer
(vol. 3) n° 31
Tyrant l'utilise comme «batterie» cosmique.
Art. : Ron Lim



Janvier 1996

Starwars
n° 4
Il aide Lilandra à éviter une guerre intergalactique.
Art. : Carlos Pacheco



Janvier 1997

Imperial Guard
n° 1
La Garde Impériale doit protéger la Terre.
Art. : Chuck Wozniak

une bagarre spectaculaire contre la Milice Souterraine — apparemment des humains qui ne peuvent pas voir les super-héros en peinture ! Les gardes s'allient avec Hercule, Vir Argent et la Veuve Noire, mais se retrouvent bientôt captifs et sans pouvoirs.

Toutefois, l'un d'entre eux, un ancien Skrull nommé «Commando», a conservé les siens et peut s'échapper. Il s'avère alors que ces «humains» sont en fait de méchants Krees extrémistes

— qui se font finalement battre comme plâtre. Les gardes reviennent ensuite chez eux, à temps pour empêcher un autre Kree, Ronan l'Accusateur, de faire assassiner Liandra par des Inhumains.

ENRÊSÉE DURÉE !

Mais ça sent le roussi chez les Shi'ars. Leur empire, qui a survécu à une guerre contre les Krees, est menacé par une faible femme. Pas si faible



Ris cosmique. De grosses peintures galactiques collaborent pour abattre Tyrant !



LA GARDE IMPÉRIALE EST LA PREMIÈRE À TOMBER SOUS NOTRE POUVOIR SUPÉRIEUR ! AUJOURD'HUI COMMENCE LA GUERRE CONTRE LES SUPER-HUMANES !

UNE GUERRE QUE NOUS GAGNERONS... POUR L'ÉTERNITÉ... ET POUR LA TERRE ELLE-MÊME !

en réalité, puisqu'il s'agit de Cassandra Nova. Cette insigne mocheté cherche à détruire «tous» les mutants en manipulant psychiquement Liandra, afin qu'elle envoie Gladiator et ses braves sur la Terre, se livrer à une grosse extermination. Elle échoue mais, dans l'épisode, Gladiator mouille sa culotte. C'est la honte... Ayant récupéré (de la honte, et des coups reçus), Gladiator est, cette fois, expédié par Liandra sur la Terre pour kidnapper l'entité cosmique Uni-Power, aux fins d'étude.

Le problème, c'est que cette chère entité a d'autres vus... Installée dans le corps de Sue Storm, l'Uni-Power engage avec Gladiator un combat si violent qu'il soulève un raz-de-marée menaçant de détruire la Californie. Interrompant la bagarre pour éviter le pire, Sue et Gladiator se repassent alors mutuellement l'Uni-Power, de manière à favoriser celui qui est momentanément le mieux placé pour résoudre le problème. La Californie étant sauvée, Gladiator souhaite le bonjour aux 4F et regagne Shi'ar, où l'Uni-Power le suit.



LE PROBLÈME, C'EST QUE TU BÂTES EN ENVOYANT EN TERRE ET QU'EN ÉTOILES-QUAND S'ENVAIT TOUT CELA, SUPER-HOMME ! C'EST PAS FALLU ?



La honte ! Face à Nova, Gladiator perd le contrôle de sa vessie.



Février 1997
Imperial Guard
n° 2
Gladiator découvre une source d'énergie.
Art. : Chuck Wozniak



Février 1997
Uncanny X-Men
n° 241
Les X-Men l'assistent contre la Phalanx.
Art. : Joe Madureira



Mars 1997
Imperial Guard
n° 3
Gladiator aide à libérer l'Intelligence Suprême.
Art. : Chuck Wozniak



Mars 2000
Galactus
n° 6
Avec le Surfer d'Argent contre Galactus.
Art. : John Buscema



Entrée cavalière ! Gladiator ne se fait pas remarquer par sa subtilité !

Mais ils ne voient ni l'un ni l'autre qu'un vaisseau alien, le « suceur de force vitale » (c'est son nom !), est dans les parages, attendant quelqu'un à consommer. Heureusement pour eux, la sentinelle chromée du cosmos (le Surfeur d'Argent !) passe dans le coin : lorsque le vaisseau absorbe l'Uni-Power, il se produit une explosion qui le fait tiquer... et il finit par s'expliquer avec les trop gourmands aliens. Uni-Power ou pas, c'est finalement le Surfeur qui a le dernier mot et Gladiator rentre à la maison... sans se douter que les événements qui attendent les Shi'ars sont tels que cette histoire d'Uni-Power, à côté, n'est vraiment que du pipi de chat !

DES FRÈRES DE SANG !

Les X-Men ont en effet découvert un troisième frère Summers : Gabriel (alias « Vulcain »). À la différence des deux autres, Cyclope

et Havok, il est notoirement fêlé et complètement obsédé par la vengeance contre D'Ken, l'empereur shi'ar, qui a tué maman Summers. Petit souci : D'Ken est dans le coma depuis



Éruption volcanique ! La Garde Impériale est écorchée par Vulcain. Gladiator sauvera-t-il les meubles ?



Torgnoles ! Thor et Gladiator ont l'habitude d'en venir aux coups.

des années et Vulcain, en toute logique, décide de se venger sur sa sœur, Lilandra, et sur tout le peuple shi'ar. Bien que la Garde Impériale au complet se mobilise pour le contrecarrer, elle se révèle impuissante à arrêter le furieux – qui tue plusieurs gardes. Cependant,

la folle déchaînée est toujours dominée par la froide et tranquille assurance, et Gladiator, avec sa pleine confiance en lui-même triomphe de Vulcain et de l'enferme.

Mais attention, les choses se compliquent sérieusement. Un groupe de conspirateurs estime que Vulcain est l'homme



Octobre 2000
Inhumans
vol. 21 n° 4
Contre Ross, pour défendre Lilandra !
Art : Jesse Lebrun



Octobre 2000
Maximum Security
Dangerous Planet n° 1
Il est témoin au procès galactique de la Terre !
Art : Jerry Ordway



Avril 2001
Thor
vol. 21 n° 34
Il se rend sur la Terre pour affronter Thor.
Art : Andy Kubert



Mai 2001
Thor
vol. 21 n° 35
Thor est-il destiné à détruire le cosmos ?
Art : Andy Kubert



LA GARDE NE SE REND PAS

L'Empire sh'ar regroupe des centaines de planètes et des dizaines de races extraterrestres. Pour assurer sa nomination, le Majestor compte sur sa formidable Garde Impériale, dirigée par Gladiator et recrutée dans tout l'espace sh'ar. Voici ses membres d'élite.

1. **Nightside.** Cette étrange femme, aux yeux sans pupille, génère des zones d'obscurité totale.
2. **Titan.** Il a le pouvoir de grandir de manière exponentielle.
3. **Quasar/Neutron.** D'une force et d'une longévité exceptionnelles, il a joué un rôle dans l'affaire qui a vu Deathbird et les Broods tenter de renverser Lilandra.
4. **Kobold (Hobgoblin).** Il change de forme et de taille à volonté.
5. **Astra.** Elle est capable de devenir intangible quand elle veut.
6. **Electron.** Il projette de fortes déflagrations d'énergie électrique.
7. **Smasher.** Il a une force surhumaine (et de belles lunettes!).
8. **Oracle.** Cette télépathe lit dans les pensées et trappe psychiquement!
9. **Mentor.** Un alim vert imbattable sur le terrain de l'intelligence pure.
10. **Fang.** Il possède des sens aiguisés d'animal prédateur.
11. **Impulse.** Il envoie des rayons optiques dévastateurs et peut aussi devenir une être de pure énergie.
12. **Tempest.** De couleur orange, il est capable de déclencher une énergie électrique ignée.
13. **Midget (Scintilla).** Elle réduit de taille au 1/20^e!
14. **Starbolt.** Il crée un champ de flammes d'énergie autour de son corps.



Art. Chris Hasty



Vulcan dégoûte! Le frère Summers rebelle en prend pour son grade!

de paille idéal pour déboulonner Lilandra de son trône. Il réussit à emprisonner celle-ci et à libérer Vulcan, et va chercher Deathbird, elle aussi féloée. Celle-ci use de ses charmes féminins pour persuader Vulcan de ne tuer personne, mais d'utiliser son immense pouvoir pour sortir de son coma D'Ken – qui, dès lors, réclame son trône et annonce qu'il va célébrer le mariage de Deathbird (sa sœur) et de Vulcan. Cependant, ce dernier, le jour des noces, prend sa revanche tant attendue : il expédie une massive rafale d'énergie à D'Ken – qui meurt sur le coup ! – et se proclame nouvel empereur !

LE DRAME DE LILANDRA

Et pendant que cette terrible affaire se déroule, les X-Men, avec les Frères des Étoiles, s'occupent de récupérer Lilandra pour la remettre sur le trône. Hélas, étant donné l'indéfectible loyauté de Gladiator pour l'Empire sh'ar (quel que soit

l'empereur!), ils doivent affronter la Garde Impériale s'ils veulent stopper Vulcan !

SIEURS ENEMIS!

Vulcan, Gladiator et la Garde Impériale repoussent fermement les attaquants – mais ce n'est que le début. L'Empire sh'ar sombre dans la guerre civile, Lilandra et Havok conduisent les Frères des Étoiles contre Vulcan. En outre, puisque ce dernier apparaît comme



Avril 2002
New X-Men
n° 123
Cassandra l'envoie sur la Terre détruire les mutants!
Art. : Roy Taylor



Juillet 2002
New X-Men
n° 126
Il découvre le vrai plan de Cassandra Nova!
Art. : Frank Quitely



Septembre 2004
Thanos
n° 12
Il est contraint de traiter avec Thanos!
Art. : Ron Lim



Janvier 2006
Captain Universe/Invincible Woman n° 1
Il cherche l'Unifier... dans Sue Storm!
Art. : Daniel Acuna

un usurpateur, de nombreux Shi'ars font défection et passent du côté de Lilandra. Cependant, la Garde Impériale, solidement campée sur ses principes, demeure le bras armé de Vulcain.

LES VUES DE VULCAIN

Mais un autre danger se profile : une race extraterrestre, dont le monde a été détruit par les Shi'ars il y a mille ans ! Ce sont les Scy'ar Tals (ce qui signifie « Mort aux Shi'ars ! ») – et ils veulent se venger. Ce vieux fou de Vulcain, l'empereur, n'est pas homme à rester les deux pieds dans le même sabot : avec Gladiator, il engage le combat. Mal lui en prend : les Scy'ar Tals sont encore plus fous que lui et, surtout, beaucoup plus puissants : ils coupent le bras de Gladiator, comme on taille un rosier, et l'envoie dans l'espace. Vulcain, quant à lui, profite d'une diversion pour s'écarter discrètement.

Pour faire bon poids, les Scy'ar Tals posent une étoile sur la planète shi'ar nommée « Feather's Edge », la détruisant avec ses habitants. Comprenez qu'il n'a aucune chance tout seul, Vulcain tend une branche d'olivier à Havok et aux Frères des Étoiles pour qu'ils se joignent à lui. Sans entraine, ces derniers acceptent – et, au bout du compte, les Shi'ars réussissent à reprendre la main.

Du coup, Vulcain s'assoit sur le traité de paix et les Shi'ars attaquent les Frères des Étoiles. Tandis que Vulcain fait face à son frère Havok, Gladiator s'explique avec Rachel Summers (alias « Marvel Girl »). Celle-ci, contre toute attente, réussit à immobiliser le monsieur, mais finalement, les Frères des Étoiles sont battus et Havok est empêché de tuer Vulcain.

Ce dernier, en revenant dans son empire, est acclamé par tous ses sujets, acquis à sa cause depuis la victoire sur les Scy'ar Tals.

Lilandra semble donc avoir désormais bien peu de chances de récupérer son empire – ce qui d'ailleurs n'émeut guère Gladiator car, lui,

tant que quelqu'un est assis sur le trône, continue à lutter encore et encore pour son Majestor et pour la gloire de l'Empire shi'ar.



Pour l'Empire !
Gladiator combat pour la gloire de Shi'ar.



MOMENTS FORTS

L'HOMME ET LE SURHOMME

Dans *Fantastic Four* n° 249, Gladiator rencontre toute une brochette de héros pour tester sa force. On le voit d'abord poursuivre un vaisseau skrull – celui-ci explose dans une nova. La chose est observée par Reed Richards qui remarque aussi un objet émergeant du phénomène et se dirigeant vers la planète Terre à une « vitesse cent fois supérieure à celle de la lumière » (Albert Einstein doit s'en retourner dans sa tombe !). Cet objet, qui n'est autre que Gladiator, atterrit à New York ! Sans un mot d'explication, il agresse la Chose, éteint la Torche comme une bougie, assaisonne Reed Richards, estourbit l'Invisible et envoie balader le petit Franklin Richards ! C'est alors que surgissent de curieux X-Men...



Janvier 2006
Captain Universe: Silver Surfer n° 1
Il bat Krosskiss et libère l'Uni-Power.
Art : Daniel Acuna



Janvier 2007
Uncanny X-Men n° 480
La Garde Impériale fidélité à Vulcain.
Art : John Wotton



Juillet 2007
Uncanny X-Men n° 486
Gladiator promet fidélité à Vulcain !
Art : John Wotton



Janvier 2008
X-Men: Emperor Vulcan n° 3
Il défend l'Empire shi'ar contre les Scy'ar Tals !
Art : Billy Tan

MOMENTS FORTS

60c

249

DEC

02462



MARVEL® COMICS GROUP



THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!

Fantastic FOUR®



'MAN AND
SUPER-MAN!'

Un exterminateur venu d'ailleurs. Les Quatre Fantastiques eux-mêmes sont mis à mal par Gladiator!

UN EGO INÉGAL

Gladiator est le praetor de la Garde Impériale shi'ar et le plus puissant des guerriers d'élite intergalactiques. Mais quels sont ses véritables pouvoirs et ses faiblesses ? Will Morgan enquête...

UN ÉTERNEL GUERRIER

Kallark, connu sous le nom de « Gladiator », est le praetor (chef) de la Garde Impériale shi'ar, une armée de soldats venus d'une multitude de planètes et ayant juré fidélité à l'Empire shi'ar. Cette force protège personnellement le Majestor (empereur) et ne reçoit d'ordres que de lui.

Gladiator n'est pas né d'hier. Il a cofondé la Garde il y a plusieurs siècles, lors du combat contre Rook'Shir qui, alors, possédait la Force Phénix. Il a lui-même décapité ce dernier, annihilant pour longtemps ladite Force. C'est d'ailleurs la mémoire de cette première rencontre qui le rend si nerveux quand une nouvelle incarnation de Phénix fait son apparition.

On ne sait pas si Gladiator est resté sans interruption dans la Garde Impériale durant tous ces siècles, mais il a en tout cas une énorme expérience. Au cours des temps, nombre de ses compagnons mortels ont disparu, mais lui-même est resté fidèle à son devoir envers le trône – à tel point que même quand il est instinctivement en désaccord, il applique malgré tout les ordres de l'empereur du moment. La véritable origine de ses pouvoirs n'est pas connue, mais il est manifeste que ceux-ci sont immenses.

En premier lieu, il est doté d'une force surhumaine, puisqu'il peut soulever plus de 100 tonnes. Il a notamment

décollé de terre le Baxter Building (35 étages !) et s'est vanté de pouvoir déplacer les planètes et démolir les étoiles – mais il ne s'agit peut-être que de vantardises... Quoiqu'il en soit, il est assez fort pour affronter des « poids lourds » comme Thor et Hulk, et c'est sans doute l'un des combattants les plus puissants de l'univers. Il est en outre presque invulnérable. Il peut survivre sans problème dans le vide intersidéral : il a supporté l'explosion d'une quantité d'étoiles et résiste à pratiquement tout – même si ce pouvoir a évidemment des limites.

Étant donné ses dons naturels, il n'a pas besoin de s'entraîner et, pourtant



Art: Billy Tan

Il ne compte l'entraînement ! Sa force ne réside pas que dans sa chevelure !



La lui qui s'en va! Sa confiance en lui est déterminante: s'il croit l'être, il l'est!

Art: Clapton Mercury



Même d'Esse, Gladiator ne manque pas de souffle!



Voilà de braves. Des rayons oculaires brûlants.

Art: Joff' - Réception: la culture - Post Office - la justice

— parce qu'on ne sait jamais —, Gladiator consacre, depuis toujours, pas mal de temps à s'exercer au combat à mains nues et aux différentes armes. Ses réflexes, son équilibre et son agilité sont absolument extraordinaires. Par ailleurs, ses yeux projettent des rayons thermiques capables de traverser la peau de Hulk. Et si la chaleur n'est pas

CRISE DE CONFIANCE

C'est que Gladiator a quelques faiblesses, la plus importante tenant à son ego. On constate qu'il ne peut s'empêcher de parler, de vanter sa force, l'efficacité de ses rayons, et ainsi de suite... comme s'il y avait en lui un fond d'angoisse. Son muscle le plus actif est sans doute sa langue — et c'est précisément parce que son pouvoir est étroitement lié à la

confiance qu'il a en lui-même. Remarquons en effet qu'il a résisté à Thor, à Hulk et à Wonder Man, alors qu'il s'est fait ensuite corriger par l'invisible et ses champs de force. Pourquoi? Parce qu'il était dans un moment d'incertitude. De même, Sam Rocket, grâce à ses champs de force, dévie ses coups, et Gladiator doute de ses pouvoirs — ce qui permet à ce Rocket de l'allonger pour le comble.

Sans vouloir froisser Sue et Sam, on attendait mieux de lui. Mais une partie des pouvoirs de Gladiator, en particulier sa résistance aux blessures physiques, dépend de son niveau d'assurance. Il se parle sans cesse à lui-même parce qu'il en a besoin. S'il se prend à douter qu'il est

le meilleur des guerriers de tous les temps... il ne l'est plus!

Pour Mr Fantastic, c'est clair: les pouvoirs de Gladiator sont en partie de nature psionique et sa force physique est décuplée par sa force morale. D'ailleurs, aucun humanoïde ne peut soulever un building sans en démanteler la structure. Or, Gladiator l'a fait.

Cette anomalie et le caractère fluctuant de ses pouvoirs pourraient s'expliquer par une composante télékinétique. Certains disent aussi que ses capacités pourraient être amplifiées par la technologie sh'ar — et que cette dépendance expliquerait sa fidélité au trône. Les deux théories peuvent être vraies.

La prochaine fois que Gladiator passera du statut d'allié à celui d'ennemi — et, étant donné son passé, il y en aura une —, la Terre serait bien inspirée de le combattre, non par ses guerners les plus coûteux mais par les plus rusés: roublards, télépathes et magiciens. Ou même par un bon psy: le talon d'Achille de Gladiator, c'est sa tête! □

YHAAAAHHH!



suffisante, il peut utiliser son haleine fraîche — à franchement parler glacée! —, suffisamment forte pour éteindre la Torche ou congeler ses pires ennemis. Pourquoi donc alors, étant donné ses capacités et son expérience, finit-il par se faire rosser presque chaque fois qu'il entre en scène?



CRRRRRRRRUMBLE



Puis fort que l'autre, plus dur que le diamant! Lorsque Gladiator se bat, le monde entier tremble!



DANS L'ARÈNE!

En tant que praetor de tout un empire, Gladiator a juré obéissance à l'occupant du trône de Shi'ar – pas étonnant qu'il se soit fait quelques relations. Matt Walker nous les présente...

ALLIÉS

DEATHBIRD

Continuant la splendide lignée des cinglés sur le trône de l'un des plus grands empires de l'univers, Deathbird s'en est emparée de bien détestable manière. Alliée à des vilains notoires – et extraterrestres ! –, les Broods, elle vole le pouvoir de Lilandra et, comme son horrible frère D'Ken, l'utilise pour tenter de devenir toute-puissante (ce qu'elle désire, c'est la Force Phénix !).

Mais Deathbird a sans doute oublié que bien mal acquis ne profite jamais... et Lilandra récupère son trône. Toutefois,



Comme Néro, il tue sa mère et veut assassiner son frère!

Art : Clayton Henry

Deathbird a une seconde chance de poser son royal postérieur sur le siège convoité lorsque Gabriel Summers, alias « Vulcain », lui propose de l'épouser, confisque l'Empire Shi'ar à Lilandra et s'en déclare le maître.

c'est de devenir fou et de tomber dans le coma. Cependant, quelque temps plus tard, Gabriel Summers (Vulcain à la ville !), le troisième frère, le révèle. D'Ken est content : enfin, il va être le maître de l'Empire... Eh bien non ! Vulcain le réduit en miettes pour avoir assassiné sa mère il y a des années. Un vrai drame antique !

LILANDRA NERAMANI

La famille royale Shi'ar est peut-être pire que celle des Atrides. Toutefois, la princesse Lilandra Neramani est un beau rayon de soleil dans toute cette noirceur – et c'est pourquoi le peuple l'adule. Il faut dire qu'elle n'a jamais essayé, elle, de détruire l'Empire avec le Cristal de Force Phénix ! Elle a même tenté de débarrasser l'univers de cette malfaisance ambulante ! Certes, elle a une fois agi comme une vraie démente, mais elle était alors sous le contrôle mental

Art : Erikson



Les bras lui en tombent!

Art : Chuck Williams

de Cassandra Nova ! Elle est comme cela, Lilandra : un cœur tendre et la volonté de faire le bien de l'Empire. Même chassée du trône, elle s'est battue pour son pays avec l'aide des Frères des Étoiles (Starjammers). Et une étoile m'a dit qu'elle allait retrouver ledit trône !

COMMANDO

Peu de temps après la guerre des Krees contre les Shi'ars, ce jeune transfuge kree rejoint

Et non Catherine de Médicis!



Comme Néro, elle pose sa griffe sur l'Empire Shi'ar et sur la Garde Impériale.

Art : Clayton Henry

la Garde Impériale – c'est un peu comme si un X-Man intégrait les Purificateurs antimutants de l'ignoble révérend Stryker! Mais il gagne sa place dans cette formation et est envoyé sur la Terre pour protéger l'Humanité contre l'affreux Onslaught, qui a décimé les héros terrestres. La Garde se trouve opposée à la Milice Souterraine des Krees, et les Shi'ars se font piéger. Toutefois, Commando a conservé ses pouvoirs de Kree: il peut donc s'échapper et libérer la Garde Impériale – laquelle finit par triompher des Krees. Commando est fêté comme il se doit. Curieusement, depuis cet acte d'héroïsme, on n'a plus entendu parler de lui.

VULCAIN

Le petit Gabriel Summers n'a pas eu la vie facile: sa mère a été tuée par l'ignoble D'Ken, l'empereur des Shi'ars, et il est lui-même devenu l'esclave d'Éric le Rouge (pas le Viking, un sbire de D'Ken!). Par la suite, il trouve refuge auprès du professeur X. Ce dernier l'envoie en mission



Peu de bons et
tous de maux!

à Krakoa, l'île vivante, qui lui fait un mauvais sort. Tous ces déboires lui portent sur le cerveau et le rendent encore un peu plus instable que ses deux frères, Cyclope et Havok (lesquels ne savent même pas que le pauvre Gaby existe!). Cette grosse nervosité fait de lui un dangereux maniaque assoiffé de sang! Il prend sa revanche sur D'Ken – en faisant semblant de rouler pour lui: il le marie à sa sœur Deathbird, puis... l'écrabouille. Fatigué, il s'assied alors (sur le trône!).

Art: Peter Dink Ulfar



...ils font
sérieux...

ENEMIS

KORVUS ROOK'SHIR

Emprisonné sur la lune de Phygim depuis son enfance, Korvus est en quelque sorte, pour Shi'ar, un cadavre dans le placard. Il y a quelques siècles, en effet, un ancêtre de Korvus, Shi'ar distingué, a réussi à s'approprier la Force Phénix sous la forme d'une énorme épée. Il s'est déchaîné sur sa planète, détruisant tout jusqu'à ce que la Garde Impériale réussisse à l'éliminer. C'est le chef de cette garde, Gladiator, qui a réglé son compte à ce Rook'Shir et qui a chassé les autres membres du clan pour éviter les effets de la Force Phénix. Mais Korvus a réussi à s'éclipser et est récemment sorti de prison. Il combat désormais avec les

Frères des Étoiles – et l'on peut être certain que Gladiator aura bientôt de nouveaux ennuis!

LES SKRULLS

Ces satanés Skrulls! Ces faux jetons de l'espace qui se dissimulent en changeant sans cesse de forme sont plus nuisibles que les moustiques – et ils n'ont pas fini d'astrotuer Gladiator! Il les a chassés dans toute la galaxie, collaborant avec Captain America, Spider-Man et les 4F, pour combattre ces coraces nuisibles qui se sont déguisés en X-Men. L'un d'entre eux lui a même fait un lavage de cerveau, le contraignant à couper les ailes de Deathbird! Ces acrimoneux métamorphes ont ensuite conduit Gladiator dans l'espace afin qu'il forme une équipe improbable avec le Dinosaure Écarlate et Moon Boy. Fameuse histoire! Toutefois, à la chasse au Skrull, Gladiator



ils arborent un sourire carnassier!

Art: Gary Hall



Un vrai crétin !

se montre encore meilleur que Tartarin face à son lion !

L'INTELLIGENCE SUPRÊME

Il y a plus d'un million d'années, les Skrulls ont créé l'Intelligence Suprême (alias « Supremor », pour faire bref), dans l'espoir que cette entité allait inventer pour eux un nouveau cube cosmique. Mais cela n'a pas marché ! À la place, ladite Intelligence s'est conduite comme un âne, faisant même exploser, lors de la guerre Krees contre Shi'ars, une néga-bombe dans la galaxie kree, histoire de relancer l'évolution génétique

des Krees ! Or, il se trouve que ce joyeux feu d'artifice a fait des milliards de morts chez ces mêmes Krees, et les Vengeurs décident de supprimer l'Intelligence Suprême. Plus tard, lors d'une attaque sur la Terre de soldats krees (la Milice Souterraine), Gladiator et la Garde Impériale réveillent Supremor et, par mégarde, lui permettent de retourner dans l'espace pour reprendre ses méfaits. Bravo pour la bavure !

LES SCY'AR TALS

Jadis, alors que les Shi'ars bâtonnaient leur empire, ils ont colonisé la race des M'Kraans et (presque) mis la main sur leur cristal dont bien des événements de l'univers devaient dépendre (notamment l'Ère d'Apocalypse !). Les braves M'Kraans n'ont pas digéré et ont œuvré longtemps dans l'ombre pour récupérer leur bien ! Ils ont même pris le nom de « Scy'ar Tals », qui, chez eux, veut dire « Mort aux Shi'ars ! ». Pendant des siècles, ces teigneux ont construit une arme capable d'expédier une étoile au beau milieu de la galaxie Shi'ar – mais ils se la sont fait piquer par Vulcain, l'empereur

dingue de Shi'ar, qui l'a utilisée pour anéantir les Scy'ar Tals. Tel est pris...

CASSANDRA NOVA

Dans la longue vie de Gladiator, aucun ennemi ne l'a traité



Un mental inébranlable !

comme Cassandra Nova. D'abord, elle prend le contrôle de l'esprit de Uliandra – qui ordonne alors à la Garde Impériale d'aller sur la Terre pour « détruire tous les mutants ». Gladiator et ses bidasses partent exécuter ses ordres et la communauté des Homo

superior ! Mais quand l'affaire capote à cause de Smasher (un garde !), Nova pète les plombs comme une supernova ! Elle élimine presque toute la Garde Impériale et réussit à atteindre l'esprit de Gladiator, lequel perd sa belle sûreté et donc ses pouvoirs. Mais le plus humiliant, c'est quand elle l'accuse d'avoir « mouillé sa ridicule barboteuse » !

LES X-MEN

Amis ou ennemis ? Telle est la question ! Certes, les X-Men sont les alliés de Uliandra, la souveraine légitime des Shi'ars, et Gladiator est le chef de son armée personnelle. Donc, théoriquement, plutôt amis... Mais voilà, ils n'arrêtaient pas de se mettre des beignes – que le loyal Gladiator soit manipulé par des dingues qui l'envoient, avec la Garde Impériale, affronter les puissants mutants new-yorkais, ou que les Shi'ars veuillent bloquer la Force Phénix contenue dans Jean Grey. Ils ne sont certes pas très fiers de se battre, Gladiator et les X-Men ; cependant, puisque beignes il y a, ils y vont de bon cœur ! Et la question demeure : amis ou ennemis ? ☐

De droit qu'ils sont peus !

Des voleurs de crétin !





PLEINS FEUX SUR COCKRUM

Ses créations font intimement partie de la culture populaire américaine. Dave Cockrum, le créateur de *Gladiator*, a eu une importance décisive pour les *X-Men* et les grands mythes de l'univers Marvel. Mike Conroy évoque ce génie du dessin.



Art: Dave Cockrum



Art: Dave Cockrum

Cockrum reprend ses créations, en 1990, pour *X-Men Spotlight* et... *Starjammers*, en deux parties.

Dessiné par Dave Cockrum, *X-Men* n° 107 introduit une vague de personnages inédite dans l'univers Marvel. Il ne s'agit certes pas là d'un événement rare dans les comics de super-héros, mais ce qui rend la chose particulière, c'est que l'artiste a basé chacun des guerriers de la Garde Impériale sh'ar sur les membres d'une équipe de jeunes du xxe siècle, qu'il avait dessinée peu avant pour DC.

LA RELEVÉ DE LA GARDE

Dirigé par *Gladiator* (proche de Superman), le personnel de la Garde Impériale de la *Majestrix* Lilandra ressemble volontiers aux personnages de *The Legion of Super-Heroes*, que Cockrum a dessinés pendant deux ans, à partir de 1972. En 1974, il quitte DC à la suite d'une querelle concernant la restitution de dessins originaux. Il rejoint alors Marvel (avec déjà une belle réputation pour *The Legion*). Il fait d'abord des remplacements et illustre des numéros spéciaux, puis, en 1975, dessine l'important *Giant-Size X-Men* n° 1, inaugurant son travail sur les mutants de Marvel, qui va lui assurer un renom exceptionnel cinq ans seulement après ses débuts professionnels.

Né à Pendleton (Oregon), le 11 novembre 1943, Cockrum est le fils d'un lieutenant-colonel de l'US Air Force. Celui-ci change souvent d'affectation, et sa famille le suit évidemment. Dave découvre les comics très jeune, notamment les titres sur *Captain Marvel*, de Fawcett, et sur *Blackhawk*, de Quality. Après le lycée, Cockrum, qui veut déjà dessiner des comics et collaborer avec enthousiasme à de nombreux fanzines, intègre l'US Navy : « Le dessin est quelque chose que je pouvais faire n'importe où et j'ai commencé très tôt à dessiner des super-héros. J'écrivais aussi des lettres aux comics. Lorsque Marvel est apparu, j'ai envoyé un courrier par mois à chacun de ses magazines ! Ensuite, j'ai trouvé que c'était trop de travail et j'ai écrit une lettre collective pour tous les titres. J'ai rencontré ma première femme par la page du courrier des lecteurs de *Fantastic*

Four n° 34 [1965]. À l'époque, ils publiaient les adresses des correspondants; elle a lu ma lettre et s'est intéressée à moi parce que j'étais marin. Nous nous sommes écrit; elle est venue en Californie et nous nous sommes mariés!»

Démobilisé après six ans, Cockrum commence une collaboration intermittente avec Warren Publishing, dessinant des bandes en noir et blanc pour des anthologies d'horreur – la première étant *Vampirella* n° 11, en 1971. Après des travaux pour *Creepy* n° 40 et 42, et *Eerie* n° 36, il est recruté comme assistant par un encreur renommé, Murphy Anderson, qui collabore notamment à *Superman* et à *Superboy*, de DC. Ce dernier titre met en scène la Légion des Super-Héros et quand le poste de crayonneur devient vacant pour cette bande, Cockrum postule et se fait engager, débutant avec le n° 197, en 1973.

Il se fait vite un nom grâce à son talent pour donner forme aux personnages et pour créer des costumes de science-fiction

élaborés. On parle beaucoup de lui chez les fans et il est considéré comme un dessinateur remarquable de la Légion (réputation qu'il a conservée). Hélas pour les lecteurs de la série, il part en 1974 chez Marvel, où son premier travail – l'illustration d'une histoire de onze pages dans le n° 4 – est un peu un retour à celui qu'il effectuait pour Warren.

UN EXTRAORDINAIRE ARTISTE

Il illustre également *Avengers* n° 124, 125 et 133, *Giant-Size Avengers* n° 2 et 3, et une bande de dix pages en 1975 dans *Marvel Preview* n° 1, avant de passer au *Giant-Size X-Men* historique et aux séries *X-Men* qui vont suivre.

Mais Cockrum fait plus que dessiner l'équipe de mutants: il y apporte une version nouvelle d'une de ses créations préférées. En effet, il avait originellement proposé *Nightcrawler* (Diablo) à Murray Boltinoff, l'éditeur de *The Legion of Super-Heroes*,

Le génie de Cockrum.
Le Wolverine de Dave
précise le personnage

qui l'avait refusé parce que l'aspect de ce personnage démoniaque risquait à son avis de choquer les lecteurs.

«C'était un personnage que j'avais trouvé quand j'étais dans la Marine. Je le voyais comme partenaire d'un autre que j'avais appelé "Intruder", et qui était une sorte d'hybride entre Batman et Punisher. Il avait un costume tout noir, avec un liseré argenté et un crâne chromé. *Nightcrawler* était un ancien démon qui avait bousillé une mission pour l'Enfer. Au lieu de rentrer pour se faire punir, il était resté sur le plan des mortels, où il s'était mis avec ce type.»

À propos de son apport à la nouvelle équipe de mutants, Cockrum a déclaré: «J'avais toute une écurie de personnages à moi. C'est une histoire sur la création des nouveaux *X-Men* que Len Wein [scénariste de *Giant-Size X-Men*] aime raconter; j'avais ce gros carnet plein de dessins de personnages que j'avais créés. Len dit se rappeler que je sortais les *X-Men* tout dessinés de ce carnet, mais ce n'est pas tout à fait vrai. Je les ai faits spécialement, mais j'avais bien ce carnet de personnages. Inventer des héros, c'est une chose que j'ai toujours adoré faire.»

Cockrum conçoit aussi le look de trois des autres nouveaux mutants, Storm (Tornado), Colossus et Thunderbird, ainsi que toute une troupe de nouveaux héros qui apparaissent avec la Garde Impériale, dans *X-Men* n° 107. Mais les *Stajammers* (Frères des Étoiles) et les guerriers shi'ars de *Gladiator* sont loin d'être les seuls à avoir été créés par l'artiste. Celui-ci quitte *X-Men* au n° 110 (John Byrne, son remplaçant, ayant aussi dessiné

C'EST À UN INSTANT,
S'IL ÉTAIT SUR LA TERRE.



«*Stajammers* X-Men: Dave a contribué à la relance des X-Men dans les années 1980, introduisant *Nightcrawler*»

Art: Dave Cockrum

les n° 108 et 109) et se consacre à des couvertures. À l'occasion, il illustre aussi des histoires. Cependant, bien qu'il dessine en 1979 l'adaptation de *Star Trek: The Motion Picture* (publiée dans *Marvel Comics Super Special*) et huit des premiers numéros de *Star Trek* qui vont suivre, ce n'est qu'en 1983 qu'il est embarqué dans un nouveau grand

projet sur les super-héros. Entre-temps, il travaille pour DC (principalement sur des couvertures) et revient à *X-Men*, désormais titré *Uncanny X-Men*. Cette fois, sa collaboration, en 1981 et 1982, dure presque dix-huit mois (n° 145-150, 153-158 et 161-164).

RETOUR VERS LES FUTURISMS

Cockrum produit, écrit et dessine *The Futurians*, publié dans *Marvel Graphic Novel* n° 9 (1983), ce qui lui donne à nouveau l'occasion de démontrer son don pour créer des personnages, héros et vilains, avec cette fois tout un joli lot. Le titre (*The Futurians*) est repris en série en 1985, par Lodestone Comics. Il ne dure que trois numéros; toutefois, une décennie plus tard, Aarwolf Publishing sortira un numéro unique (one-shot) du même titre.

Après l'échec de *The Futurians*, Cockrum – qui a aussi collaboré en 1984 à une brève tentative de Deluxe Comics pour reprendre *THUNDER AGENTS*, titre de Tower Comics datant de 1965 – retravaille par intermittence pour Marvel et DC.

En parallèle, il écrit et dessine aussi un *Nightcrawler* en quatre parties (1985).

L'essentiel de l'œuvre
Dave crée ses propres
personnages en 1983.



Un cameo de Dave Cockrum dans *X-Men* n° 108.

Outre un passage sur *Batman* (n° 410-412), Dave Cockrum continue à réaliser des couvertures et à effectuer des collaborations occasionnelles. En 1990, il illustre *X-Men Spotlight on... Starjammers*, en deux parties, puis le one-shot *The Punisher Bloodlines*, en 1991.

Parmi ses principaux travaux des années 1990, notons *Warriors of Plasm Graphic Novel* (Defiant, 1993), *Turok Yearbook* (Acclaim, 1994) et *Shadow State* (Broadway, 1995). C'est aussi en 1995 qu'il se met à dessiner pour Clayton Comics *Soulsearchers and Company*, titre auquel il collaborera jusqu'en 2000.

Cockrum retrouve Chris Claremont en 1997 pour publier chez DC, dans les n° 19 à 23 de *Sovereign Seven* (en seconde partie), une histoire en cinq épisodes (*Cascade*), produite par le scénariste. Des problèmes de santé l'empêchent malheureusement de continuer à travailler. Il meurt le 26 novembre 2005 des complications d'un diabète. Dave Cockrum a profondément marqué les comics de super-héros. ■

COMBIEN VALENT LES BO DE MARVEL ?



MONSTERS UNLEASHED N° 4

Sortie en février 1974, cette anthologie de monstres en noir et blanc présente le premier travail de Cockrum pour Marvel. Il s'agit de *Web of Hate*, une histoire de science-fiction, avec le Warrior de Mars. NM 35 \$!

GIANT-SIZE AVENGERS N° 2

C'est l'un des premiers magazines de super-héros pour lesquels Dave Cockrum a travaillé. Présentant le duo de voyageurs temporels de Kang et Rama Tut, ce numéro atteint aujourd'hui 350 \$!



GIANT-SIZE X-MEN N° 1

Ce numéro marque un jalon dans l'histoire des X-Men, aussi bien que dans la carrière de Cockrum comme illustrateur de comics. Il introduit des nouveaux X-Men; notamment *Nightcrawler* (Diablo). Un exemplaire NM peut atteindre 1.100 \$!

X-MEN SPOTLIGHT ON...

STARJAMMERS N° 1-2

Ces deux numéros signalent le retour de Cockrum sur des personnages qu'il a contribué à créer : la Garde Impériale sh'ar et les Starjammers. Sortis en 1990, ils font découvrir le meilleur du dessinateur ! Pour 10 \$, c'est une affaire !



Art: Dave Cockrum (© Marvel). Art: Dave Cockrum (© Marvel). Art: Dave Cockrum (© Marvel).

DANS LE NUMÉRO 99

DE

MARVEL **SUPER HEROES™**
LA COLLECTION OFFICIELLE

MORBIUS

LE VAMPIRE VIVANT

Avec chaque numéro
La figurine officielle Marvel
et son fascicule



Attention
aux morsures
fatales!

M 01806 - 98 - F: 11,99 € - EY 18.50 PS

